

La Reine Noire

Scénario écrit par Eric Simon

Chronique d'Outremonde n° 13



Le Scénario

Avant propos

Ce scénario d'Hawkmoon est destiné à un groupe de quatre à cinq aventuriers débutants. L'action entière se déroule sur la Reine Noire, un navire corsaire. Si cette aventure est la première des personnages, vous pouvez les intégrer dans l'équipage du navire ; il y a toujours une place pour des aventuriers à bord d'un tel bateau, quelles que soient leurs origines sociales. Cette occupation requiert de multiples talents, et tous les personnages sont les bienvenus. Dans ce cas, organisez une ou deux parties avant de jouer ce scénario (les sujets d'aventure pour des corsaires ne manquent pas), ainsi les joueurs seront familiarisés avec ce navire et leur rôle.

Navikh'

L'aventure commence en l'an 5295, à Navikh', l'une des rares cités de Scandia. Peuplée d'un peu plus de 20 000 personnes, Navikh' vit et respire au rythme de ses corsaires. Son port rassemble l'une des plus grandes flottes des mers nordiques, ses capitaines dirigeant la cité. Le commerce des biens enlevés, les butins et les rançons des otages ont apporté richesse, pouvoir et opulence à la cité. Mais en ces derniers mois d'automne, la fin semble proche pour ses habitants ; depuis l'été, les armées granbretonnes assiègent la ville.

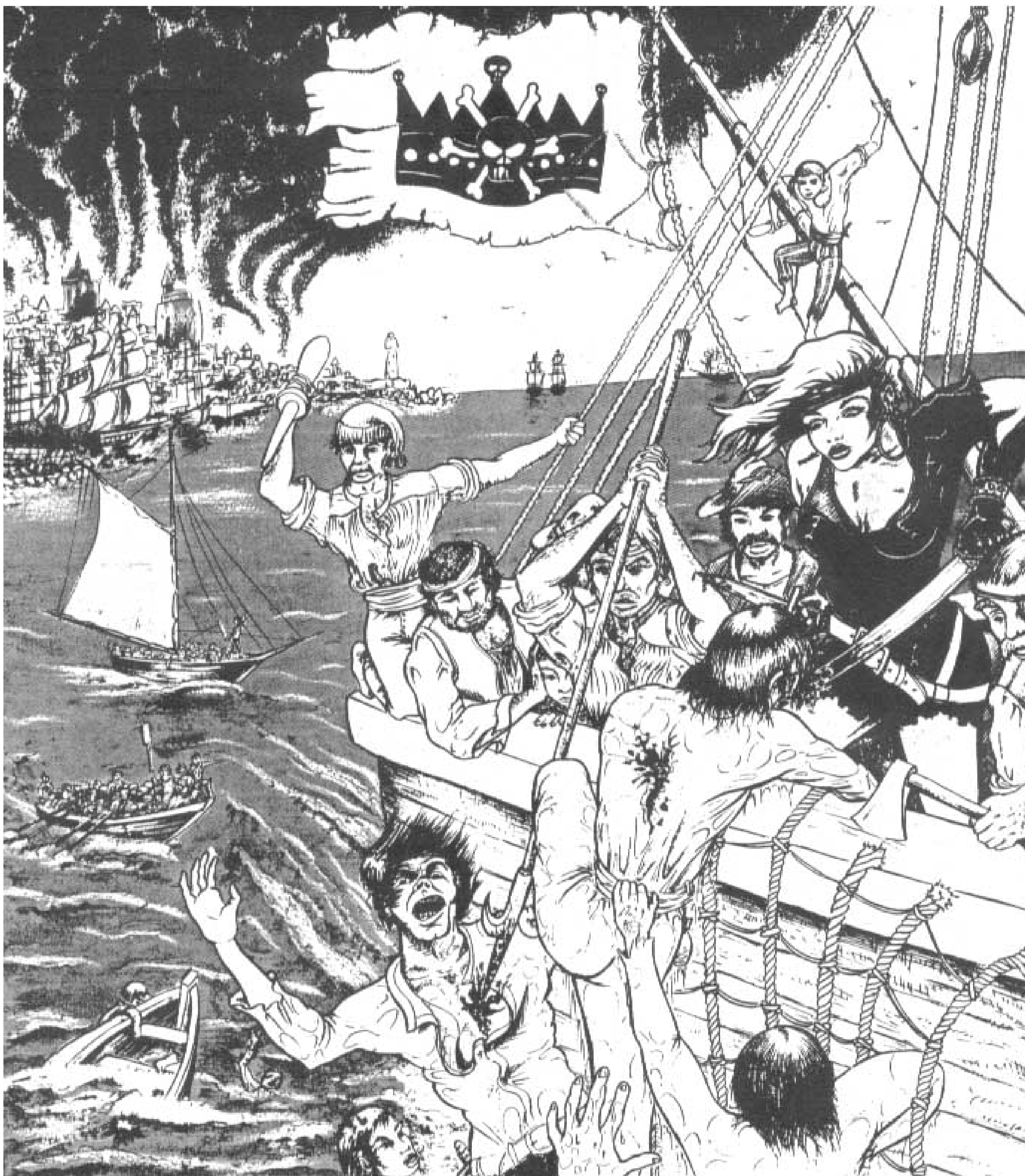
En l'espace de deux ans, toute la Scandie a été envahie par l'empire ténébreux, les petites communautés rurales ont été asservies, les cités fortifiées des pirates ont été prises d'assaut, leurs navires capturés ou coulés par les requins impériaux ; seule Navikh' demeure, pour un temps encore, libre. La ville vit ses dernières heures, plusieurs brèches percent les murailles, la flotte entière des requins est rassemblée au large du port, des milliers de loups, de chèvres et de sangliers attendent l'ordre du baron Méliadus pour prendre la cité, aucun quartier ne sera accordé. Aussi les corsaires s'apprêtent-ils à fuir leur cité, espérant forcer le blocus de la marine impériale. L'un de ces navires est la Reine Noire, une grande goélette à trois mâts. Pour favoriser sa fuite, le bateau a bénéficié des travaux d'Hirguiez, un brillant scientifique qui, par ses créations, s'est illustré dans la défense de la cité. Au jour de la fuite, les personnages seront à bord de la Reine Noire.

Si les aventuriers sont étrangers à la Reine, voici quelques raisons probables de leur présence à bord. S'ils se sont illustrés lors du siège de Navikh', Syrend'hya, le capitaine du navire, les invitera ; aucun héros ne sera de trop lors de la fuite. (Avant de commencer ce scénario lui-même, faites jouer aux personnages le siège de la cité en leur offrant de nombreuses façons de se distinguer). Sinon, conscients de la fin proche de la cité, et par conséquent de la leur, il reste aux personnages à embarquer discrètement. Attention, les passagers clandestins sont mal acceptés une fois découverts. Autrement, engagés auparavant par Hirguiez comme gardes du corps, ils l'accompagneront à bord du navire ; dans ce cas, les aventuriers ont pu remarquer son inquiétude ainsi que les nombreuses précautions dont il s'entoure. Le scientifique vit toujours dans la crainte du « *monstre* ».

La fuite

Cet épisode est l'occasion d'offrir aux personnages quelques scènes riches en émotions, où ils pourront déployer toute leur bravoure ; cependant, il n'est nullement destiné à les tuer.

Les corsaires doivent attendre la marée pour quitter le port. Deux heures durant, les personnages entendent les bruits de l'assaut granbreton se rapprocher du port ; avant leur arrivée, les aventuriers comme les marins repousser armes à la main le flot des fuyards, alors que la population condamnée à une mort certaine insultera du quai « les rats qui quittent le navire ». Qui sait, un aventurier au cœur tendre pourra faire monter à bord quelques personnes dont les supplications auront su le toucher ? Alors que la marée se fait sentir et que les voiles se déploient, les soldats de l'empire surgissent sur les quais, massacrent la population, s'emparent des barques et montent à l'assaut des navires. Les canons des corsaires laissent peu d'assaillants arriver à l'abordage ; cependant quelques rounds d'un combat acharné seront nécessaires pour les repousser.



Le large gagné, Navikh' n'est plus qu'un immense brasier derrière eux. Cependant, un plus grand péril attend les corsaires : une centaine des lourds croiseurs granbretons aux voiles noires coupent la route à la petite escadre des trente goélettes et bricks scandins… Peu de corsaires en réchapperont… Les installations d'Hirguiez permettent à la Reine Noire de prendre le large. Ces appareils se présentent comme douze cylindres de cuivre, hauts chacun de deux mètres, fixés à la coque. Ces cylindres, reliés à un générateur, entourent le navire d'un champ de protection arrêtant flammes et projectiles lancés des croiseurs. Si vous le désirez, vous pouvez tout de même offrir à vos personnages un abordage (non ! un champ de force n'arrête pas un croiseur granbreton !). Ce dernier danger passé, la Reine Noire se perd dans l'océan, faisant route seule vers le nord-ouest.

La vie à bord

Le cap suivi par la Reine Noire l'amène vers la pointe de la Granbretanne. Syrend'hya espère, après avoir doublé ce cap, faire route en toute tranquillité vers les côtes d'Espanya où les corsaires se sont donnés rendez-vous.

Plusieurs journées se passent « paisiblement », l'équipage soignant ses blessures et affrontant la mer du nord. Utilisez ce temps pour plonger des personnages dans la vie quotidienne du navire. Les jours passant, le froid devient de plus en plus vifs, les premiers icebergs coupent la route du vaisseau. Une brume au reflet verdâtre flotte sur les eaux du matin au soir (ne pas oublier que le climat terrestre a été bouleversé par le tragique millénaire). Quelques événements brisent la monotonie du voyage, arrachant les marins des fourneaux où chacun passe le plus clair de son temps, jouant aux dés ou aux cartes afin d'oublier le froid et la fin de Navikh'.

- Un gabier, en dépit de ses vêtements de cuir huilé et de laine, perd deux doigts, gelés.
- Une querelle entre deux marins, ennemis de toujours, finit par une blessure grave pour l'un d'entre eux, l'autre étant envoyé au fond de la cale.
- Une viande avariée servie à l'un des repas provoque pratiquement une mutinerie. Seule l'intervention de Syrend'hya ramène le calme, signe annonciateur des temps à venir.

La fin du voyage

Au cours des quatre premiers jours de voyage, le monstre découvre le navire. Ayant adopté la forme de Jensk Vhonk, l'un des marins de la Reine, la colonie détache certains de ses individus. Ceux-ci éliminent en quelques jours les rats du navire pour prendre leur place. Les formes de Jensk Vhonk et des rats permettent ainsi au monstre de prendre connaissance des moindres recoins et des habitudes de l'équipage.

Les conséquences de ces prémices peuvent être perçues par les personnages ou leur être rapportées par quelques conversations. Ainsi, les rats semblent pris d'une fureur croissante, allant jusqu'à s'entre-tuer ; puis bizarrement, un matin, le calme revient dans leur communauté. Pareillement, un marin (Jensk Vhonk) devient la source d'amusement de ses compères : ce dernier semble être devenu très maladroit du jour au lendemain, commettant maladresse sur maladresse (le monstre n'acquiert pas les compétences de ses victimes, il prétextera quelques maladies pour justifier ses erreurs).



Ensuite, la créature passe à la phase suivante (3 jours), la forme de Jensk est abandonnée. Toute la colonie prend la forme de rats. Celle-ci livre une guerre sans merci aux chats du navire, ces derniers disparaissent en une nuit, dévorés par la colonie. Puis le monstre (les rats) dévore toute la nourriture possible afin de multiplier sa taille.

Ces événements se traduisent ainsi pour les personnages : les rats semblent proliférer du jour au lendemain, dévorant les vivres, courant librement sur le pont et les mâts. L'équipage déclenche donc une véritable guerre contre les rongeurs. Les rats tués sont jetés à l'eau. A un moment ou à un autre, on s'aperçoit que leurs cadavres se transforment en quelques heures en une bouillie noire (une fois morts, les individus conservent encore la forme imitée pour quelques heures puis se décomposent rapidement en une gelée noirâtre). Les recherches entreprises à la suite de la disparition de Jensk aboutissent à la découverte du marin mis aux fers, à demi-dévoré par les rats. Nul dans l'équipage n'écoutera les déclarations du mousse, considéré comme une âme tendre et rêveuse, qui a assisté, apeuré, à la transformation de Vhonk en de multiples « serpents » ; il en fera une description fort confuse. Des traces de bave, comme celles laissées par les limaces, peuvent être découvertes sur les ponts. Ces traces semblent être de plus en plus nombreuses et importantes, la colonie croît rapidement.

La porte renforcée du magasin à vivres est retrouvée un matin défoncée, ce qui suggère une force de géant. La majorité des vivres a disparu…

A partir de ce moment, Hirguiez a connaissance de la présence du monstre à bord. Libre à vous de déterminer son comportement, terrorisé et se réfugiant dans sa cabine, ou alors traquant le monstre la nuit dans les cales du navire. Son comportement éveillera sans doute la curiosité des personnages. Deux possibilités s'offrent à vous : Hirguiez peut être la première victime du monstre, celui-ci dévorant les autres personnes à bord pour assouvir sa faim inextinguible. Dans ce cas, les aventuriers peuvent découvrir l'histoire du monstre et de son créateur, contenue dans le journal d'Hirguiez. Il est préférable alors qu'un scientifique soit présent parmi les personnages pour découvrir le moyen de « tuer le monstre ». Sinon, la créature garde Hirguiez pour le dessert. Celui-ci se confiera tôt ou tard aux aventuriers.

Dans la troisième phase, le monstre s'attaque à l'équipage. Dans un premier temps, une personne disparaîtra chaque nuit, le monstre vivant désormais séparé en deux groupes, l'un dans la cale, l'autre à l'extérieur du navire. La première action de celui-ci sera de briser le gouvernail : le navire devenu incontrôlable, est emporté par le courant du grand nord… Les personnes tentant de la réparer, se mettant donc dans l'eau, seront attaquées par la colonie ; toute réparation est impossible. Pour ses agressions nocturnes, le monstre prend la forme de marins encore en vie, et attire ses victimes à fond de cale, ou encore les balance par-dessus bord.



Le rationnement des vivres, la rupture inexpliquée du gouvernail, le comportement des rats, les disparitions mystérieuses, la dérive du vaisseau vers des mers inconnues, poussent l'équipage à adopter des solutions extrêmes. Dans un premier temps, les marins chercheront un bouc émissaire : celui-ci peut-être le pauvre mousse, Hirguiez, un aventurier ou même le capitaine du navire. Ensuite, pour un prétexte quelconque, une véritable mutinerie éclatera à bord. Divisé en deux camps, l'équipage se partagera le bateau. Une faction occupera la proue, l'autre la poupe, les multiples affrontements se déroulant sur le pont. Il sera impossible de faire entendre raison à un camp ou à un autre, chacun accusant l'autre de tous les derniers faits et escomptant survivre par la destruction de l'ennemi. Nul ne s'aventurera plus dans l'entrepont et la cale, domaines incontestés du monstre. L'horreur continuera jusqu'à la mort du dernier membre de l'équipage et du dernier aventurier, à moins que ceux-ci ne triomphent du monstre. MAIS QUE FAIRE ?

Quelles que soient les prouesses des aventuriers, leurs armes seront inefficaces contre la colonie. Ils pourront déstructurer ses formes, voire détruire quelques ensembles. Mais son importance, son taux rapide de prolifération la rend invulnérable aux armes. Le matériel de laboratoire emporté par Hirguiez, les appareillages du générateur utilisés pour le champ de force permettent aux aventuriers de construire leur salut. Les notes d'Hirguiez, ou ses propres déclarations, laissent entendre que le monstre est sensible à certains produits chimiques, voire à l'électricité. Toute recherche exigeant un sujet, des volontaires devront se dévouer pour ramener un individu, quitter le refuge précaire de la proue ou du château arrière puis s'aventurer dans les profondeurs de la cale.

Si les aventuriers réussissent, quelques jours seront encore nécessaires pour son étude. Ces observations débouchent sur un espoir : la créature se montre très sensible à l'électricité ; les batteries du générateur permettent de repousser le monstre (pour cela il faut réaliser des **« pics à électricité », difficulté en connaissance de l'électricité : 20**). Cependant, la charge limitée des batteries donne seulement un court répit. Ces journées voient une détérioration du temps, une tempête d'hiver, redoutée pour sa foudre, se prépare… Celle-ci peut-être la planche de salut des aventuriers. A ce moment, le monstre s'est rassemblé en une unique colonie de forme serpentine, présentant de multiples protubérances, têtes, bustes des membres défunts de l'équipage et de toutes espèces animales digérées par la bête. La solution consiste à créer un attracteur d'éclairs et un appareil qui puisse guider la foudre capturée vers le monstre. Pour cela, les appareillages d'Hirguiez et un canon du navire peuvent faire l'affaire. Libre à vous de définir la difficulté en connaissance de la mécanique et en électricité que demande la construction de cet appareillage. Attendez le paroxysme de la tempête, décrivez un monstre colossal sortant des écoutilles du pont, fauchant les mâts comme de minces baguettes. Dans la fureur des éléments, les personnages devront alors livrer leur dernier combat qui verra la fin de la Reine Noire, brisée par la foudre et les ultimes contorsions du monstre. Les personnages échoueront alors avec l'épave sur une terre inconnue et oubliée, Islan'dh.

Epilogue

La solution présentée ne se veut pas exclusive, si tout autre moyen est inventé par vous-même ou un joueur, utilisez-le. N'oubliez pas que dans cette aventure, les personnages ne sont pas perdus au fond d'un quelconque labyrinthe, mais qu'un équipage les entoure constamment. Faites-les donc vivre. Cette aventure se veut proche des scénarios d'horreur, son but n'est pas de tuer les aventuriers mais de faire décharger l'adrénaline de vos joueurs ; aussi suivez les ficelles propres à ce type d'histoire, l'existence du monstre doit être tenue secrète le plus longtemps possible, laissez les personnages se débattre avec les signes laissés par les créatures. Une fois son existence révélée, dévoilez-le lentement et organisez un jeu de chasseur chassé entre la créature et les personnages, l'effet est garanti. Mais le monstre est-il bien mort ?

Les principaux acteurs

Hirguiez

Espanyien. Age 56 ans. Scientifique.

Ce brillant maître du collège royal de Madrid a fui son pays à la suite d'une expérience aux conséquences désastreuses. Son travail sur une colonie d'organismes mutants polymorphes leur a donné l'intelligence. Pris de peur devant sa création involontaire, Hirguiez tenta de la détruire mais il échoua et la créature s'enfuit. A de multiples reprises, la bête a essayé de tuer son créateur, celui-ci lui a toujours échappé. Depuis plusieurs années, Hirguiez voyage inlassablement à travers l'Europe, espérant semer le monstre, mais celui-ci a toujours retrouvé sa piste. En dépit de toutes ses recherches, Hirguiez n'a trouvé aucune solution qui puisse terrasser à jamais son ennemi. Lorsque Hirguiez monte à bord de la Reine, le monstre l'a déjà précédé.

Hirguiez
FOR 12 • CON 14 • TAI 14 • INT 21 • POU 16 • DEX 15 • CHA 17
Points de vie : 14
Armure : sans.
Armes : *Sabre* 42 % / 54 %, dégâts 1D6+1D4+2 ; *Dague lancée* 48 %, 1D4+2.
Compétences : Eviter 68 %, Nager 31 %, Connaissance de l'ancien monde 64 %, Connaissance de la biologie 103 %, Connaissance de la chimie 85 %, Connaissance de l'électricité 82 %, Connaissance de la mécanique 67 %, Connaissance de la Médecine 65 %, Première aide 83 %, Parler/lire et écrire : Espanyen 98 % 93 %, Langue commune 86 % 83 %, Ancien Espagnol 49% 85 %, Ancien Français 38 % 74 %, Eloquence 70 %, Persuasion 84 %.

Toujours vêtu avec élégance, Hirguiez est un homme de grande taille, au visage creusé par les ans et l'inquiétude. Il conserve cependant un caractère énergique et entreprenant. En dépit d'une certaine morgue qui rend difficile toute relation avec lui, il fait preuve d'un esprit humaniste et s'engage contre tous les systèmes ignorant la dignité humaine, en l'occurrence l'empire granbreton. Dès les premières manifestations de la bête, il cherchera dans un premier temps à lutter seul contre elle, gardant momentanément le silence à son sujet, son sens hypertrophié de l'honneur lui interdisant de révéler son existence qui témoigne d'une faute qu'il tient à garder secrète.

Syrend'hya

Scandinne. Age 35 ans. Capitaine.

Syrend'hya est la veuve du précédent capitaine de la Reine du Nord, à sa mort, elle a pris le commandement du navire. Fille de marin, énergique, elle a su se faire accepter et respecter de tous. Aujourd'hui, elle est sans conteste le corsaire le plus craint des mers du nord. Vêtue de noir, son deuil ne l'a pas empêchée de prendre des amants occasionnels, mais elle conserve farouchement son indépendance. Comme le disent de nombreux marins, son véritable amour est son navire. Elle assure sans cruauté ou indulgence son rôle, cependant elle punira violemment toute négligence ou incompétence d'un membre de l'équipage. Quant à aux passagers, ils devront se soumettre à son autorité ; selon le vieux proverbe, elle est le seul maître à bord après Dieu. Elle fera face aux problèmes qui l'attendent dans cette traversée avec l'énergie qui la caractérise.

Syrend'hya
FOR 15 • CON 16 • TAI 15 • INT 14 • POU 18 • DEX 11 • CHA 17
Points de vie : 16
Armure : cotte de mailles : 1D6.
Armes : *Epée longue* 86 % 80 %, dégâts 1D10+1D4+1 ; *Ecu* 85 %, ; *Lance-feu* 51 %, dégâts 5D6.
Compétences : Grimper 45 %, Nager 86 %, Equilibre 62 %, Voir 58 %, Cartographie 73 %, Faire des nœuds 65 %, Première aide 61 %, Navigation 95 %, Eloquence 74 %.

Le Monstre

Colonie mutante à l'intelligence humaine (INT 20, POU 17).

La création d'Hirguiez est l'élément moteur du scénario. A l'origine, cette innocente colonie, dont chaque individu ressemble vaguement à une limace noire de quelques centimètres de long, vivait comme ses nombreux congénères dans les marais d'Espanya. Pouvant regrouper plusieurs milliers d'individus, la taille d'une colonie atteint jusqu'à plusieurs mètres, sa forme générale étant celle d'un dôme aplati, reposant au fond des mares et autres étangs des marécages. Ayant la faculté de modifier leur couleur et d'adopter grossièrement une forme étrangère, ces créatures imitent les algues consommées par les poissons. Une fois ceux-ci approchés, la colonie relâche un nuage toxique, puis digère le cadavre par des excrétions acides.

Les travaux d'Hirguiez ont eu les conséquences suivantes :

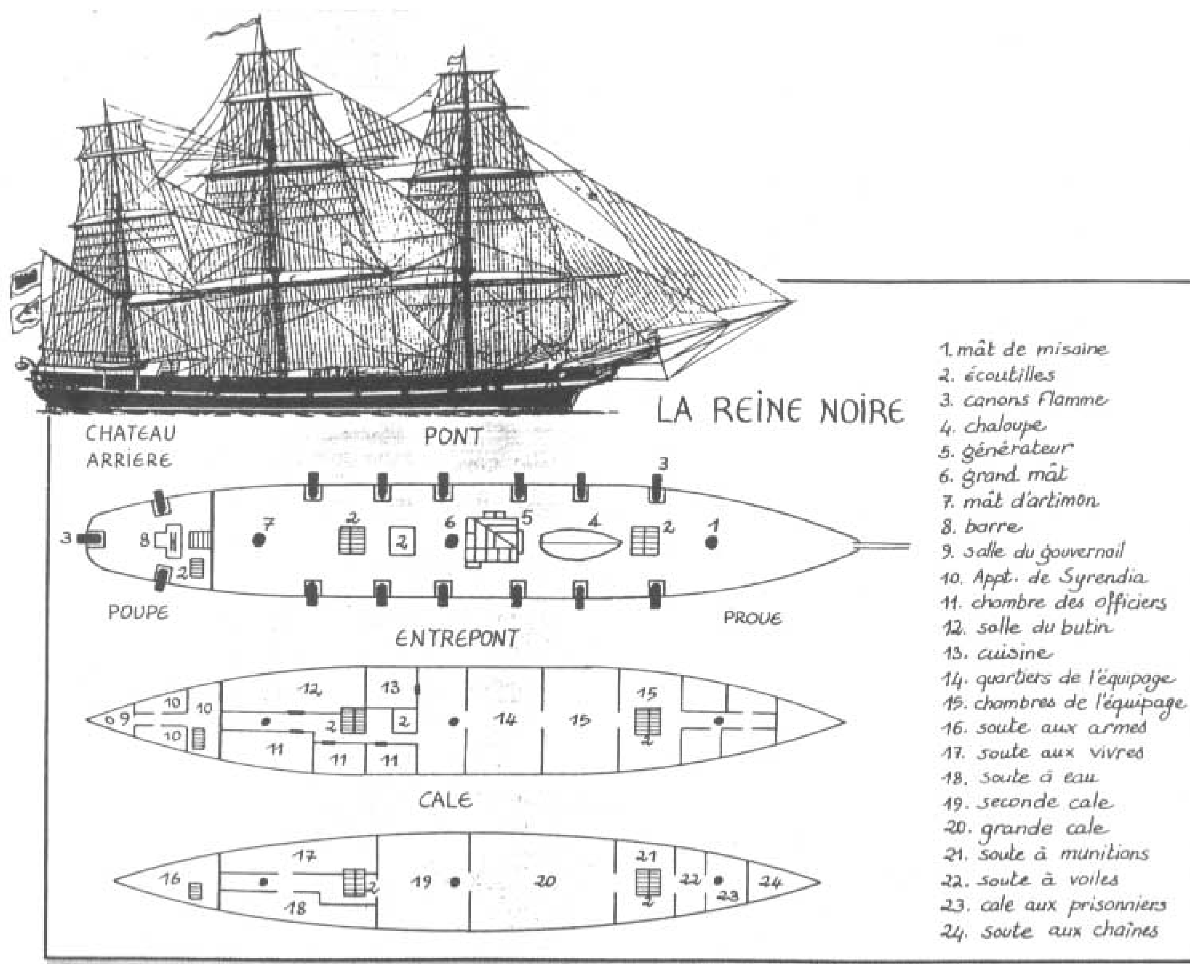
- La colonie possède maintenant une intelligence « humaine », cette intelligence et sa mémoire étant possédées par chaque individu de la colonie. Toute expérience vécue ou toute information connue par un individu est retransmise à l'ensemble de la colonie. Ainsi il suffit qu'une seule « limace » survive pour reconstituer l'ensemble dans son intégralité. La rapidité de reproduction facilite cette renaissance ; avec suffisamment de nourriture (toute matière organique, vivante ou non) la colonie double sa taille toutes les douze heures. La taille d'un individu est de 1.
- La colonie est capable de prendre la forme de tout être vivant.
- La colonie peut se scinder en plusieurs ensembles indépendants, cependant la somme des tailles des créatures imitées ne doit pas dépasser la taille globale de la colonie. Sa taille au début du scénario est de 14.
- Une colonie peut émettre un nuage toxique de poison et entraînant une paralysie d'1D4 heures ; la virulence du poison est de 9, le nuage pouvant être émis jusqu'à trois mètres.

- Les excrétions acides infligent 1D8 points de dégâts par tour ; le monstre émet ces acides uniquement sur les victimes paralysées. Cependant, le monstre ne peut émettre ni poison, ni acide lorsqu'il est sous une autre forme que la sienne. Ses attaques sont dans ce cas celles de la créature dont le monstre a pris la forme et ses pourcentages sont alors de 50 %, en attaque comme en parade.

Le but poursuivi par le monstre est la mort de son créateur, Hirguiez. Pour l'atteindre, la créature a conçu un plan presque parfait ; aux aventuriers de démontrer que la perfection n'est pas de ce monde… La taille et le charisme du monstre sont égaux à celui du modèle dont il prend la forme. Sa force et sa dextérité ne peuvent dépasser 9, ses points de vie égalent sa taille. Une fois ces derniers réduits à zéro, la colonie perd son homogénéité, et par conséquent sa forme.

La Reine Noire

Ce navire, cadre du scénario, est un trois mâts goélette armé pour la course. Ses 15 canons flammes, sa grande vitesse, ses qualités manœuvrières, son équipage, et surtout son capitaine, en ont fait l'un des navires les plus craints sur les mers nordiques. Ses deux pavillons, le loup rouge, blason de la confrérie des corsaires de Navikh', et la couronne noire, propre pavillon du navire, sont devenus symboles de ruine pour tous les marchands (pour plus de détails, cf plans).



Son équipage rassemble plus de 80 marins, guerriers et aventuriers de tous genres. La place manque ici pour définir les figures marquantes, préparez-vous quelques personnages hauts en couleurs : ils permettront de donner l'ambiance et d'être les interlocuteurs des aventuriers. Voici, à titre d'exemple, deux membres de l'équipage :

- **Akson le Borgne.** Agé de quarante ans, Akson est le quartier-maître commandant les gabiers du vaisseau. Marin depuis son enfance, il a vu plus que tout autre membre de l'équipage, tempêtes,

naufrages et terres inconnues ; certains disent même qu'il a abordé en Amarekh… Taciturne, autoritaire, tous les marins écoutent le moindre de ses propos, toujours laconiques. Sa personnalité pessimiste en fera l'oiseau de mauvais augure du scénario.

- **Galsën.** Ce jeune adolescent est le mousse de l'équipage. Toujours souriant, il rend service à qui le lui demande. Cependant, ce jeune niais est victime des plaisanteries cruelles des « mauvaises têtes » de l'équipage. Contre ces exactions, Galsën recherche un protecteur ; si l'un des personnages se montre bienveillant envers lui, Galsën lui collera aux talons du matin au soir.

